



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Texture animée dans game**

**Subject: Re: Texture animée dans game**

Posté par: Redstar

Contribution le : 19/4/2018 9:15:21

Salut mani\_mani,

Texture face n'a rien à voir sans tout ça (ce n'est pas "face texture", plutôt ?).

Le sprite est une image. Movie, c'est pour tout fichier au format vidéo (avi, etc). Et tu dois effectivement mettre le mapping en mode UV.

Quand tu fait un unwrap (touche U), tu as l'option unwrap, qui déplie ton mesh (les découpes sont configurées grâce aux "mark seams" préalablement fait).

Le mode "reset", lui, remet à plat tes faces. Si c'est pour un plan, c'est tolérable, mais pas pour un cube (pas toujours).

Donc, toujours faire un unwrap par défaut.

Assure-toi d'être en mode "blender game" au lieu de cycle ou render.

Pour mettre un fichier blend, tu peux soit utiliser un lien google drive ou [Pasteall.org](http://Pasteall.org)

Tu dois effectivement te mettre en mode GLSL. Pour ajouter de la transparence, assures-toi d'avoir activé "transparency" avec une valeur de 0, dans "material", puis dans "texture", activer alpha et laisser valeur à 1.

Donc faire cela est toujours possible, je te rassures